POLIZZI Christelle
SAINT-PIERRE Muriel

PE 2
GFP8

UN PROJET SUR ALBUM PEUT-IL ÊTRE FÉDÉRATEUR D'ACTIVITÉS ?

I. U. F. M. d'AIX- MARSEILLE
Année 2001-2002

INTRODUCTION

Suite à nos expériences en cycle 2 ayant pour point de départ des albums, nous avons rencontré plusieurs difficultés.

L'une d'entre nous avait choisi d'utiliser un thème : pour canaliser et motiver mes élèves j'ai choisi un thème dans le domaine de la langue, sans pour autant relier toutes les disciplines à ce thème. En parallèle je menais d'autres apprentissages sans rapport avec le thème, ce qui m'a amené à constater que mes élèves étaient beaucoup moins motivés lors de ces moments d'apprentissage. Finalement, je me suis demandé si je n'aurais pas dû transformer mon thème en projet en construisant des activités disciplinaires le moins artificiellement possible.

L'autre avait décidé de travailler en projet à partir d'un album : pour réaliser ce projet, j'ai essayé de fédérer tous mes apprentissages autour de l'album. Si je n'ai pas ressenti un manque d'intérêt de la part des élèves, bien au contraire, je me suis néanmoins aperçue du manque de richesse pédagogique. Par exemple : dans le domaine « des outils pour apprendre » je faisais dénombrer les personnages de l'album, ce qui aurait pu être réalisé sur n'importe quel album ou avec d'autres supports.

C'est pourquoi nous avons tenté de construire un projet partant d'un album et fédérant des apprentissages de divers domaines d'activité non artificiels. Après avoir étudié l'album *Agathe* de Pascal Teulade, les élèves ont réécrit le texte en changeant de narrateur puis au lieu d'illustrer leur production, ils ont codé les personnages en utilisant des figures géométriques. Pour que ce travail soit possible il a fallu au préalable qu'ils comprennent le texte, le travail

en découverte du monde les y a aidé. Enfin, L'apprentissage plastique a concerné la réalisation des fonds et, les élèves ont également utilisé les nouvelles technologies.

Nous avons eu l'opportunité de mener ce projet dans deux classes : une grande section de maternelle et un CP- CE1. Ce qui nous a permis de concevoir l'album en deux supports différents ; pour les maternelles : des planches format A3 pour un kamishibaï et pour les CP-CE1 : des livrets individuels format A5.

Dans une première partie nous expliquerons nos choix concernant l'album, le projet et notre volonté de fédérer différents apprentissages.

Ensuite nous présenterons notre démanche pour mener à bien ce projet.

Enfin, nous analyserons les résultats et les problèmes rencontrés.

I – LES CHOIX EFFECTUES.

1- Pourquoi privilégier la pédagogie de projet ?

La pédagogie de projet s'oppose à celle du thème. Quand on travaille autour d'un thème, c'est l'enseignant, qui ayant choisi le thème, organise toutes les activités disciplinaires autour de ce thème. Donc "l'effort se porte sur l'élucidation la plus complète possible d'une notion : on vise plus la constitution d'un savoir encyclopédique"[1]. L'enseignant concentre plus son attention sur les savoirs à faire acquérir que sur les apprentissages de l'enfant.

"Proposer une autre façon d'enseigner, plus motivante, plus variée, plus concrète, conjuguer logique de l'action et apprentissages, telles sont les ambitions de la pédagogie du projet"[2]. Cette pédagogie met l'accent sur les actions des élèves.

Du point de vue historique, la démarche de projet, à l'école primaire, voit le jour en 1989 avec la Loi d'Orientation qui institue les projets d'établissement obligatoires. Mais dès 1983-84, les Projets d'Action Educative se multipliaient déjà dans les collèges et les lycées.

L'idée de projet part du principe que c'est en agissant que l'élève se construit. Ainsi ce type de pédagogie "s'oppose au monde du strict enseignement qui propose des contenus dont les élèves perçoivent mal la signification et l'utilité immédiate. Ces contenus à apprendre ne sont plus atomisés, hiérarchisés, mais reliés entre eux pour le problème à résoudre"[3]. G. Mialaret présente, dans *Vocabulaire de l'Éducation* (P.U.F, 1979) le projet comme "une combinaison des moyens permettant l'atteinte des objectifs fixés", "une chaîne d'actions permettant d'atteindre un but".

---

[1] *La pédagogie du projet et l'initiation à la lecture*, M. Weiss et M. M. Gross, Armand Colin Bourrelier, Paris, 1987, p. 28.
[2] *Pour une pédagogie du projet*, I. Bordallo et J. P. Ginestet, Hachette Éducation, Paris, 1993, p. 8.
[3] *Pour une pédagogie du projet*, op. cit., p. 7.

Ainsi le projet est le but que l'on se fixe avec les enfants et que l'on doit atteindre par un produit final. Mais "si pour apprendre il faut un projet, avoir un projet ne suffit pas"[4]. Les risques de dérives existent : la dérive productiviste (le produit prend le pas sur les apprentissages), la dérive techniciste (l'enseignant planifie tout et l'élève devient un simple exécutant) et la dérive spontanéiste (les objectifs ne sont pas clairement définis au début et le projet s'invente au fur et à mesure que l'on progresse).

La situation de départ d'un projet peut venir du hasard (l'arrivée d'un nouvel élève étranger suscite l'envie de faire une exposition sur son pays d'origine pour mieux le connaître et le comprendre), de la volonté des élèves (construire une cabane pour les oiseaux l'hiver, les enfants ayant observé les animaux à la recherche de nourriture dans la cour) ou être à l'instigation de l'enseignant (réaliser un album pour aller le présenter et le lire à une classe de maternelle).

Le projet scolaire doit, avant tout, prendre en compte les compétences, les motivations et les besoins des élèves, là réside son intérêt pédagogique.

"De la définition de ce produit à sa réalisation, les enfants deviennent les acteurs de leurs apprentissages"[5]. Les élèves apprennent par conséquent à :

* analyser la situation de départ par leurs constats,

* définir le produit en projetant leur action dans le temps,

* analyser les tâches intermédiaires pour réaliser le produit fini,

* gérer le temps (la durée du projet ne doit pas être trop longue pour ne pas provoquer une démotivation des enfants) en observant régulièrement l'avancée de leurs réalisations par rapport à leurs prévisions,

* critiquer le résultat obtenu, la qualité du produit fini.

---

[4] *Pour une pédagogie du projet*, op. cit., p. 13.

[5] *La pédagogie du projet et l'initiation à la lecture*, M. Weiss et M. M. Gross, Armand Colin Bourrelier, Paris, 1987, p. 30.

Tout au long de ces étapes l'enseignant guide, aide ses élèves. Après l'analyse des tâches intermédiaires, il va intervenir pour répondre aux besoins d'apprentissage des enfants. Par exemple, si le produit fini requiert une réécriture nécessitant des compétences syntaxiques particulières, il pourra lors d'activités de grammaire décrochées donner aux élèves les savoirs manquants. Ces apprentissages prendront alors tout leur sens puisque les enfants seront conscients de leur importance et leur réinvestissement sera quasi-immédiat.

Le but du projet jouera également un grand rôle dans la motivation des élèves. En effet, la réalisation d'un produit donne aux enfants l'impression de faire autre chose qu'un travail scolaire. L'affectif prend le pas sur l'apprentissage et les résultats obtenus sont surprenants.

Le projet est finalement un but que les enfants et l'enseignant se sont fixé avec la réalisation d'un produit final et le professeur d'école devient un guide et un médiateur pour que les élèves y parviennent. Les apprentissages scolaires sont alors des moyens et non plus des finalités, les tâtonnements et les erreurs des passages obligés pour l'avancement du projet et l'évaluation n'est plus un simple contrôle des connaissances acquises mais une analyse critique de la réussite du produit final.

2- Pourquoi travailler à partir d'un album ?

L'album de jeunesse, l'album fictionnel est un genre littéraire qui a sa place à l'école primaire. Il permet à l'enfant de grandir et se construire, de se cultiver et développe chez lui l'envie et le plaisir de lire et d'écrire des récits.

L'album aide l'enfant à grandir et à se construire. Les thèmes abordés par ce genre littéraire ne sont pas factices, ils sont vrais. L'enfant peut y retrouver ses peurs, ses angoisses, des problèmes actuels qu'il vit peut-être, comme le divorce ou l'arrivée d'un nouveau-né ; il

peut également y trouver des réponses à de grandes questions, notamment la mort, qui souvent causent l'embarras des adultes. Grâce à ces albums de fiction, l'enfant partage avec le héros les mêmes aventures, ce dernier lui donne quelquefois des solutions, des réponses à ses questions. Ainsi, l'enfant grandit et se construit une personnalité grâce à ses lectures qui le prennent au sérieux.

L'album est aussi un objet culturel. C'est "une œuvre courte qui constitue un tout"[6]. Le rapport texte / image peut être redondant, mais fréquemment il est soit complémentaire, soit divergent. Il s'agit donc de comprendre l'implicite, de pratiquer une lecture d'images, parallèle à celle du texte, et de les confronter afin d'interpréter le plus justement possible le message de l'auteur. L'élève doit donc "pratiquer l'intertextualité [qui] est une compétence remarquable de lecteur"[7].

Mais les illustrations n'existent pas seulement par rapport au texte, elles ont un statut plastique souvent très intéressant à étudier. "Les enfants se sensibilisent aux techniques mises en œuvre dans l'illustration des albums : encre, aquarelle, gouache, crayon, craie, collage, photographie, ainsi qu'aux effets : trace, mouvement, lumière, flou, dégradé, à plat, et aux cadrages : plan rapproché, moyen, lointain, panoramique ou travelling. Il s'exerce à quelques techniques rencontrées, ce qui permet de développer certaines habiletés manuelles, de constituer des références culturelles variées, mais aussi de susciter des questionnements, et de comprendre pourquoi telle technique a été retenue"[8]. Par exemple, l'album *Carnaval à Venise*[9] nous présente des illustrations très riches (collages de divers matériaux inattendus : nouilles, napperons de papier dentelés...) qui nous renvoient notamment à l'artiste K. Schwitters et ses collages de papiers de récupération. En outre cet ouvrage nous invite à découvrir une des

---

6 *Albums, mode d'emploi*, D. Alamichel, CRDP Créteil, 2000, p.10.
7 *L'album source d'apprentissages*, introduction, collection LSA-17, CRDP Poitou-Charentes, 1997.
8 *Livres et apprentissages à l'école*, MEN, Savoir Livre, CNDP, Paris, 1999, p.44.
9 Album de V. Della Valle et L. Rosana, Ipomée, Albin Michel, 1993.

références culturelles du Carnaval, celui de Venise, avec les personnages si célèbres de la Commedia dell'arte.

Ainsi grâce aux albums, l'acquisition d'une première culture artistique peut se mettre en place chez les enfants dès leur plus jeune âge.

Enfin les albums sont d'excellents supports pour lire et écrire. Les manuels de lecture présentant des textes fabriqués, souvent prétexte à l'étude d'un son, offrent des textes vides de sens, déconnectés du réel et ne suscitant guère l'envie de lire.

Les textes des albums, eux, sont authentiques, portent des messages forts, contiennent un vocabulaire et une syntaxe réelle, celle du quotidien. L'auteur d'album s'adresse normalement à ses lecteurs, sans censurer des mots ou expressions trop complexes. Et l'apprentissage de la lecture et de l'écriture ne passe-t-il pas par la compréhension de ces textes vrais ? On peut gager que la pratique de tels textes améliore la compétence "comprendre" en lecture et par là même, la production d'écrit car la richesse syntaxique et lexicale de ces fictions enrichit les écrits de nos élèves.

Par conséquent les albums de littérature de jeunesse s'avèrent aujourd'hui faire partie intégrante de l'univers scolaire comme en témoigne la parution du fascicule *Livres et apprentissages à l'école* qui propose des listes d'ouvrages pour les trois cycles.

3- **Pourquoi vouloir fédérer des apprentissages de différentes disciplines ?**

Si l'inconvénient de la pédagogie du thème est que l'enfant n'est pas acteur de ses apprentissages, un de ses avantages réside néanmoins dans la fédération de nombreuses disciplines autour d'une notion.

En effet, si la réalisation du projet dure quelques semaines, l'enseignant ne peut se contenter d'apprentissages dans un seul domaine et mener parallèlement des activités disciplinaires sans rapport avec le projet risque de provoquer un désintérêt chez les élèves.

L'idéal serait donc de lier différentes disciplines à l'intérieur du projet.

C'est pourquoi nous avons essayé, par le biais d'un projet (fabriquer un album d'après celui de P. Teulade et J. C. Sarrazin, *Agathe*[10] en réécrivant le texte et en codant géométriquement les illustrations) de fédérer plusieurs domaines disciplinaires.

La réécriture en résumant le texte source et en changeant de narrateur (1ère personne) a fait l'objet d'une production en langue et préalablement nous avons travaillé sur l'album, la lecture du récit et la complémentarité texte / image. Le choix d'une réécriture plutôt qu'une écriture avait pour but de faciliter la tâche des élèves et convenait mieux au temps d'intervention court dont nous disposions.

Le codage des illustrations a requis des activités autour des formes géométriques. Le travail dans ce domaine nous semblait intéressant dans la mesure où non seulement il permettait l'interdisciplinarité du projet (français / géométrie) mais aussi construisait des savoirs qui n'ont souvent aucun but visible pour les enfants. Les Instructions officielles du cycle des apprentissages fondamentaux demandent pour cette discipline à ce que "l'élève s'initie à l'organisation de l'espace, reconnai[sse] quelques figures géométriques simples et met[te] au point des techniques de repérage, de reproduction et de construction"[11]. Nous

[10] L'école des loisirs, Paris, 1999.
[11] *Programmes de l'école primaire*, M.E.N., C.N.D.P., Paris, 1995, p. 48.

sommes donc parties des connaissances des élèves sur les figures géométriques simples et nous avons mis en place des activités visant à renforcer leur savoir (Cf. annexes). En ce qui concerne la reconnaissance des figures, "il s'agit d'aller au-delà d'une simple reconnaissance visuelle s'attachant à l'orientation la plus courante de ces figures"[12], il faut amener les élèves à reconnaître leurs propriétés. Une fois les compétences requises travaillées, nous avons pu débuter le codage. En Grande Section, les enfants ont appris à utiliser le gabarit pour reproduire les figures choisies alors qu'au CP/CE1 les élèves ont passé commande des figures géométriques dont ils avaient besoin (utilisation d'un vocabulaire géométrique précis). Les modalités d'une classe à l'autre ont différé car les supports d'album étaient différents, pour les premiers la production finale était collective alors que pour les seconds, elle était individuelle. De plus l'organisation de l'espace a été vue lors de la disposition des figures sur les pages d'illustrations.

Mais le codage des illustrations a également débuté par la lecture d'albums codés comme *Petit Bleu, Petit Jaune* de Léo Lionni[13] déjà connu des élèves et *Dans la cour de l'école*[14] de Christophe Loupy ; par la lecture d'albums ayant fait l'objet d'un codage par des adultes (*Pilotin* de Léo Lionni [15]) ou par des enfants (*La chaise bleue* de Claude Boujon[16]).

La réalisation des fonds a permis un travail en Arts Plastiques sur l'utilisation d'outils et de médiums en fonction du support et pour rendre un effet souhaité.

Enfin la pratique de l'outil informatique a été traitée différemment pour les deux niveaux. La classe de maternelle l'a utilisé de manière ludique et avec des apprentissages dans les domaines du monde de l'écrit (chronologie du récit) et de la découverte du monde (le schéma corporel et celui du visage). Les élèves du cours double ont tapé leur texte eux-mêmes

[12] *Enseigner la géométrie*, A. Bertollo et J. Hélayel, Larousse Bordas, Paris, 1996, p. 39.
[13] L'école des loisirs, Paris, 2001.
[14] Milan, Toulouse, 2000.
[15] L'école des loisirs, Paris, 1996.
[16] L'école des loisirs, Paris, 1996.

sur des ordinateurs. Avec cette classe nous avons aussi travaillé le domaine de la découverte du monde mais en activité décrochée avec une recherche documentaire sur les insectes, la question s'étant posée lors d'une sortie au cours de laquelle les élèves appelaient toutes les fourmis qu'ils voyaient Agathe.

Le projet s'étalant sur quatre semaines chez les grandes sections (seulement quelques interventions ponctuelles dans la semaine) et sur deux semaines pour les CP / CE1, il est certain que les conditions de mise en place du projet ont été quelque peu faussées mais nous tenions avant tout à vérifier la cohérence de notre projet et l'intérêt que les enfants y porteraient.

Quand nous aurons une classe à l'année, nous pourrons alors travailler effectivement la naissance d'un projet et sa mise en place réelle avec les élèves.

II – LA DEMARCHE SUIVIE.

1- Travail préalable de l'enseignant.

a) L'album choisi.

Après avoir décidé d'utiliser la pédagogie de projet et déterminé notre projet, nous avons dû choisir un album. L'histoire de la petite Agathe[17] nous ayant beaucoup plu (et cela paraît indispensable quand on travaille sur un album), nous avons voulu que celui-ci soit le point de départ à la réécriture et au codage géométrique de l'album réalisé.

En outre le texte et les illustrations sont complémentaires, voire indissociables. En effet un enfant ne peut comprendre exactement la signification du texte que s'il opère un va-

[17] *Agathe*, Pascal Teulade et Jean-Charles Sarrazin, L'école des loisirs, Paris, 1999.

et-vient constant entre le texte et les illustrations. Ainsi nous pourrions faire prendre conscience aux élèves, par des activités de dissociation texte / images, de l'importance des illustrations dans un album.

De plus le texte proprement dit nous ouvrait les portes vers d'autres domaines d'activités. Le thème de l'histoire est le cheminement d'une petite fourmi sur le corps d'un jeune garçon à la plage. L'étude du schéma corporel et de celui du visage s'imposait donc surtout pour les enfants de maternelle.

Enfin, l'extraordinaire richesse lexicale du texte requerrait un décodage des métaphores pour le vocabulaire corporel. En effet à aucun moment dans le texte, nous ne trouvons citée une partie du corps ou du visage. Elles sont présentes mais traduites métaphoriquement par l'auteur. Par exemple, les cheveux sont "une véritable forêt de lianes", le sourcil "un buisson", la narine "une cachette" et le doigt de l'enfant "un monstre énorme, sans yeux, sans bouche", "l'habitant de cette caverne". Et puisque nous travaillions sur le codage en mathématiques, pourquoi ne pas s'entraîner au décodage des métaphores en français ? Bien sûr, ce décodage n'a pas été l'objet d'une séance systématique mais la compréhension de ces figures de style a été vérifiée.

Un autre aspect, ayant appuyé le choix de cet album par rapport au projet, résidait dans les paysages des illustrations. Un autre codage, celui-ci plastique, des couleurs signifiait les trois éléments du décor de la plage : le ciel bleu, la mer bleue et le sable jaune.

b) Agathe essorage général.

Numéro de page	LANGAGE Monde de l'écrit	Activités logiques (maths)	Découverte du monde	Agir dans le monde	Imaginer, sentir, créer
Couverture	Etudier la couverture : organisation (titre, auteur, illustrateur, éditeur) Titre éponyme (Agathe : héroïne) Description orale de l'illustration Hypothèses sur l'histoire d'après la couverture	Organisation spatiale : où est Agathe (sur le doigt) Taille / échelle : comparer la grandeur de la fourmi et du doigt	Fourmi Doigt (partie de la main, du corps) (comparaison possible homme / animaux)	Monter sur / sous	Les couleurs de la couverture Bleu : ciel Rouge : Agathe et le doigt
Première double page	Décor vide de personnage (mer, sable) Lieu de l'histoire ? Discussion orale		Un lieu : la plage / la mer		AP : paysage (mer et sable) ; 2 couleurs (bleu et orange) 2 plantes agitées par le vent fond de plage
Deuxième double page	Apparition de l'éditeur Redondance caractères écrits avec couverture et nouveau dessin (lien avec nombril)				
Première page double page avec texte	Les personnages : accessoires indiquent lieu : la plage Texte : chaque dimanche (promenade hebdomadaire)	Chronologie temps : aujourd'hui, dimanche, après le déjeuner (marqueur de temps) Devant espace Membres de la famille que l'on peut différencier par la taille et les accessoires (chaussures à talons de la maman)	Famille de 4 membres Les accessoires de plage : parasol, serviette, bouée, tuba Déjeuner : différents moments de la journée	courir	Fond toujours deux couleurs + fourmis rouges Les vagues : lignes courbes ondulées
Deuxième double page avec texte	Agathe seule devant la montagne Voc : lent / soudain Hop ! interjection Monologue + exclamation La montagne dont parle Agathe est une chaussure (basket) c'est lisible sur l'illustration (l'image sert à comprendre le texte en donnant des éléments non présents dans le texte)	Agathe est devant la montagne, la montagne est derrière Agathe	Tremblement de terre : la montagne bouge Schéma corporel	Escalader, s'agripper à une corde Bouger / s'arrêter ; être immobile	Page de gauche Rouge / gris (on ne reconnaît pas) Horizontalité (inerte) / verticalité (mobile) Page de droite : on reconnaît un pied (une basket)
Troisième double page	Voc : épuisée, vaillante, caverne	Là haut : organisation spatiale	Schéma corporel	grimper	Rose et chaude bleu

avec texte	(montagne) dialogue intérieur d'Agathe + exclamation	Microcosme / macrocosme Corps fourmi	Le ventre / la peau / le maillot Montagne caverne Nombril cuisse (illustration seulement)		Fond bleu montagne rose et bleu Changement de couleur lors de la montée
Quatrième double page avec le texte	Monologue d'Agathe		Sieste dans le nombril Dormir : la sieste	Repos relaxation	Rose / bleu
Cinquième double page avec texte	Deux pics rouges : champignons Hypothèses : interrogation		Champignons / tétons	escalader	Rose / tétons rouges
Sixième double page avec texte	Plateau Youpi ! interjection	Plateau : horizontalité Là : spatial Paire d'yeux	Forêt de lianes Tarzanne, jungle, épaule + cheveux (illustration)	Se balancer (suggéré par l'illustration)	Cheveux marrons Verticalité : lianes Points jaunes par paires (lianes)
Septième double page avec texte	Dialogue avec les poux	Sommet 2 poux 1 pou	Montagne Grosses bêtes poilues : poux Cheveux // forêt de lianes	Jeux : gratte gratte, cache cache, pou perché Activités / repos	Les poux verts aux yeux jaunes Fond marron : cheveux
Huitième double page avec texte	Patatrac interjection Au secours Buisson : sourcil		Sourcil Le buisson	Redescendre Tomber S'agripper	Cheveux Buisson : trace Avec buisson, herbe
Neuvième double page avec texte	Horreur ! regarde : champ lexical de la vue	Face à Rond Au centre	Œil + cil + sourcil Iris rond bleu Pupille point noir Boule : oeil	Rouler sur le côté	Sourcil marron Œil : blanc + bleu + noir
Dixième double page avec texte	Paniquée Ziip ! onomatopée Caverne : narine Toboggan : nez	A l'intérieur	Nez narine	Glisser : toboggan Se cacher Se blottir	Nez rose fente oblique Rose / bleu intérieur / extérieur
Onzième double page avec texte	Monstre : doigt Frayeur d'Agathe Habitant de la caverne : périphrase	Intérieur / extérieur	doigt	Avancer	Caverne sombre Bleu de l'extérieur
Douzième double page avec texte		Place : vide / plein Descendre : sol (bas)	Main / doigt index	Sauter (illustration) Monter Sortir / ressortir / entrer	Main dans ciel Ciel / sol + doigt Saut d'Agathe : blanc
Treizième double page avec texte	Plage Expression : prendre ses jambes à son cou (prendre ses pattes)	Changement de point de vue Agathe grosse et sa famille plus petite (car plus loin)	Sable fourmi	Courir Sauter	Décor : plage + mer
Quatorzième double	Dialogue : reprise de son histoire,	Chronologie de l'histoire non	Famille	Reprendre son	Sable + accessoires de

page avec texte	accumulation de métaphores Famille ne la croit pas	respectée Affolement d'Agathe	Accessoires de plage	souffle	plage
Quinzième double page avec texte	Papa croit Agathe Murmurer	Loin	Papa fourmi épaules	Grimper	Dégradé : du jaune à l'orange (sable)
Seizième double page avec texte	Pas de texte Solution : petit garçon	Changement de point de vue Petit garçon : géant Fourmis minuscules	garçon		Bleu : mer Marron, orange : sable
Dix-septième double page avec texte	Décor + petit	Plage + mer Garçon : minuscule			

c) Réalisation des jeux informatiques.

Lors d'un cours d'informatique nous avons appris à utiliser Power Point, ce logiciel permet entre autres de créer des animations dans lesquelles les élèves doivent choisir la bonne réponse parmi d'autres. Le caractère ludique du produit fini ainsi que sa facilité d'utilisation nous ont donné l'idée de créer des jeux pour les grandes sections à partir du personnage d'Agathe. Nous avons tout d'abord voulu l'utiliser pour le cheminement de la fourmi le long du corps du petit garçon. L'élève devait trouver la première partie du corps qu'Agathe rencontre, plusieurs réponses étaient possibles. Dans le cas d'un mauvais choix, apparaissait à l'écran une fourmi fâchée, le joueur devait donner une autre réponse et dans le cas de la bonne réponse le joueur continuait le jeu avec la partie suivante à trouver. Puis nous avons réalisé un second jeu plus axé sur la dénomination des parties du corps.

Pour concevoir de tels outils informatiques nous avons eu besoin de nous servir du logiciel Power Point ainsi que de ses différentes applications, et d'un scanner grâce auquel nous avons construit une base de données graphiques à partir d'images tirées de l'album. Après avoir copié, collé, agencé, mis en place des liens hypertextes nous avions à notre disposition plus d'une trentaine de diapositives pour chaque jeu, chacune d'elles s'inscrivant dans une progression de la fourmi. Nous les avons réunies en un diaporama. Ce support permettait aux enfants de jouer (ils n'ont vraisemblablement pas vu la différence avec les autres jeux informatiques mis à leur disposition) avec l'héroïne de l'album qu'ils étudiaient en classe.

Ces jeux ont été introduits par l'enseignante lors de l'étude de la chronologie de l'histoire (les élèves avaient pour consigne de retrouver les différentes étapes de la fourmi le long du corps du petit garçon dans l'ordre chronologique : pied, nombril…) ainsi qu'au moment de la leçon de découverte du monde : les parties du corps (Agathe se trouvait sur une partie que les élèves devaient retrouver parmi toutes les autres). Ces jeux, dont le mode

d’emploi était délivré par l’enseignante puis approprié par les élèves permettaient d’une part une meilleure structuration de l’espace (à l’inverse de l’album, la silhouette du petit garçon apparaissait toujours en entier) et d’autre part une approche de l’écrit puisque les noms des parties du corps étaient lisibles à l’écran.

L’approche ludique, l’utilisation du matériel informatique avaient pour but de motiver l’élève qui accomplissait alors un véritable apprentissage en parfaite adéquation avec le projet puisque les jeux permettaient de renforcer la compréhension de l’histoire, de la chronologie (parcours de la fourmi) et des métaphores : les parties du corps.

Du point de vue de l’utilisation des nouvelles technologies par les élèves, ceux-ci ont appris à ouvrir un fichier (pour accéder au jeu laissé en libre accès lors de l’accueil) et à se servir de l’instrument souris ainsi que de certaines touches du clavier (par exemple la touche escape pour sortir du jeu).

Nos élèves de grande section avaient à disposition un ordinateur dans la classe, ce qui nous a permis d’utiliser un tel support. Il est à noter que l’utilisation du logiciel Power Point, la mise en place sur un autre ordinateur et surtout la conception d’un tel produit nous ont demandé beaucoup de temps et de patience mais que ces utilisations sont accessibles aux néophytes.

2- Réalisation de la totalité du projet par l'enseignant.

Pour nous mettre à la place des élèves dans la production d'un album codé nous avons eu la chance lors d'un stage de nous livrer à cette expérience pendant 9 heures. L'album étant choisi et les grandes étapes de la production tracées nous avons commencé par réécrire l'histoire à la première personne. Immédiatement notre réflexe, à la première difficulté, a été d'ouvrir le livre. Mais en utilisant cette méthode nous ne réussissons qu'une pâle copie de l'album dont les « Agathe » se transformaient en « je ». Suite à cette première réflexion nous avons donc décidé de ne pas laisser aux élèves la possibilité de se référer à l'album. En effet le but du projet était de créer un nouveau texte et non pas de transformer l'original. Une fois le texte produit, nous l'avons découpé action par action pour disposer d'un aide mémoire sous la forme d'un tableau à double entrée comprenant : les couleurs utilisées pour chaque planche, les personnages à coder ainsi que leur nombre et la légende et enfin le texte. Nous avons également décidé, dans les grandes lignes, d'une légende ; c'est à dire que nous avons choisi des formes géométriques, ainsi que leur couleur en concordance avec celles de l'album, représentant les parties du corps et les fourmis (parents, bébé et Agathe). Cette première partie du travail nous a pris une heure, une heure et demie.

Nous avions décidé de créer un nouvel album sous la forme de planches A3, pouvant être utilisées avec un kamishibaï, et ceci avec deux techniques plastiques différentes pour décorer les fonds : l'encre et la craie grasse (pastels). Nous avons passé 6 heures sur cette seconde partie du travail mais à l'issue de cette séance nous n'avions pas terminé notre travail. Nous avons commencé par colorer les fonds, nous avions 16 planches dont une planche titre. Il a fallu attendre que l'encre sèche ainsi que la laque utilisée pour fixer la craie grasse et renforcer les planches avec des chemises cartonnées. Nous avons eu l'impression de

travailler à la chaîne mais nous pensions que pour les élèves travaillant en atelier et sous la direction d'un enseignant, qui aurait au préalable dénombré les nombres de planche et leur couleur respective, cette étape ne poserait pas de problème pour son application en classe, si ce n'est le fait que pour les GS l'utilisation des pastels sur format A3 nous semblait beaucoup trop longue et démotivante. Il nous est également apparu que la construction d'un tableau à double entrée pour disposer d'un sorte de référent pendant toutes les étapes du codage était un outil très pertinent qu'il faudrait absolument utiliser.

Une fois les fonds terminés nous nous sommes penchées sur le codage proprement dit. Nous avions au préalable saisi par traitement de texte la réécriture, celle-ci devant apparaître sur chaque planche. En utilisant le tableau à double entrée nous avons donc découpé au fur et à mesure des pages (de la première à la dernière) les différents personnages ou parties du corps. En même temps, nous essayions de trouver d'autres idées pour nous préparer aux réponses possibles des élèves car nous avions très peur d'être, une fois en classe, trop directives. Nous avons également conduit cette réflexion par rapport à la disposition des pièces sur l'espace feuille. Nous nous sommes rendu compte une nouvelle fois du travail répétitif que nous imposait le choix du codage. Par exemple, la fourmi Agathe était représentée par 4 disques, celle-ci apparaissait à chaque page d'où le nombre affolant de 64 disques à découper. Notre choix d'un jeu de planches A3 collectif pour les grandes sections de maternelle nous a alors paru encore plus judicieux. Nous avons utilisé la technique que nous comptions mettre en place avec les maternelles : construire les codes à l'aide d'un gabarit et découper les formes géométriques ainsi obtenues. Dans le cadre des CP-CE1 où nous devions aboutir à un travail individuel, notre expérience nous a aidé dans le choix d'un format plus petit, donc de figures plus petites. Mais il nous paraissait impensable d'utiliser cette fois encore la technique du gabarit. En effet à l'échelle individuelle il était clair que les élèves auraient perdu leur motivation bien avant la fin du projet. Aussi avons nous pensé à

laisser aux élèves le soin de décider des formes géométriques, ce travail s'effectuerait en petit groupe de 4 ou 5 ce qui éviterait une perte de motivation ainsi que la présence de certains cadres pour que le choix des formes soit cohérent et pour éviter l'utilisation de deux figures de même couleur représentant deux parties différentes. Pour éviter la difficulté construction – découpage - collage à la chaîne nous avions décidé de construire nous mêmes les figures et pour que les élèves aient une réflexion mathématique à effectuer nous leur avons laissé le soin de nous commander ces figures. Ainsi ils devaient se reporter au tableau à double entrée construit par leur soin, dénombrer les pièces (forme et couleur) à utiliser pour chaque élève et pour tout le groupe. Ce travail de réflexion autour du dénombrement et d'utilisation du vocabulaire géométrique adéquat apparaissait sur des bons de commande. Enfin, lorsque nous sommes arrivées à la dernière page de codage, c'est à dire celle où apparaissait la légende, il nous a été très difficile de gérer l'espace et les tailles des formes géométriques. En effet nous ne pouvions plus utiliser les codes avec les tailles précédentes puisqu'ils apparaissaient tous sur la même page, il nous a alors fallu reconstruire toutes les figures et ajuster leur taille de façon à ce que toutes rentrent dans la feuille. Cette expérience laborieuse nous a fait réfléchir à l'ordre dans lequel nous allions coder les pages. Pour les grandes sections nous avons choisi de coder la page la plus difficile dès le début mais tout de même après avoir codé une page facile (avec peu de codes) pour qu'ils se familiarisent avec le procédé ; pour les CP-CE1 l'ordre n'a pas changé toutefois puisque nous devions construire nous mêmes les codes nous nous sommes servi de cette expérience dans notre travail préparatoire.

3- La préparation des séances.

Dans cette partie nous présenterons la réflexion et les fiches de préparation effectuées par l'enseignant en ce qui concerne la réécriture et le codage. Les fiches de préparation et le matériel pédagogique liés aux travaux préparatoires au projet sont situés en annexes.

a) En grande section de maternelle.

- les séances préparatoires au projet de réécriture.

Hormis la découverte de l'album et de ses contenus indispensable à la réécriture du texte, nous avons voulu mettre en place plusieurs séances de production d'écrits sous forme de dictée à l'adulte, afin d'habituer les élèves à produire des textes.

De plus un travail préalable sur le décodage des métaphores, l'importance des illustrations pour comprendre le texte et la chronologie du récit nous a semblé également nécessaire.

Séance 1 : Découverte de l'album en tant que support d'écrit et travail sur la couverture.

Séance 2 : Invention d'une histoire d'après l'illustration de la couverture.

Séance 3 : Lecture du texte sans les illustrations et résumé.

Séance 4 : Lecture de l'album et découverte en parallèle des illustrations.

Séance 5 : Travail sur la chronologie du texte avec découverte du jeu informatique sur le "cheminement d'Agathe", les images séquentielles.

- les séances de lecture d'albums codés.

Séance 1 : *Petit-Bleu et Petit-Jaune*.

Séance 2 : *Dans la cour de l'école*.

Petit-Bleu et Petit-Jaune a permis de faire découvrir aux enfants des illustrations codées, non figuratives, *Dans la cour de l'école* un codage par des formes géométriques et de différentes couleurs ainsi qu'une narration à la première personne.

- <u>les séances de réécriture.</u>

Séance 1 : Réécriture du texte de l'album en changeant de narrateur (première personne, c'est Agathe qui nous raconte son histoire), dictée à l'adulte et toilettage du texte.

Séance 2 : Organisation en atelier parallèle à celui du codage.

Copie des différentes parties du texte par les élèves avec un modèle.

- <u>les séances préparatoires au projet en mathématiques.</u>

Pour préparer le travail de codage nous avons mis en œuvre plusieurs séances sur la géométrie et les tailles.

Séances 1 et 2 : jeu autour de la description et de la reconnaissance des formes géométriques simples.

Séances 3 et 4 : réalisation d'une figure complexe à l'aide de figures géométriques simples.

Séance 5 : le critère de taille.

- <u>les séances de codage.</u>

Séance 6 : la première séance de codage, dont la démarche a été induite par le travail préparatoire et la réalisation de la totalité du projet par l'enseignant.

Pour la seconde séance de codage la démarche a été ajustée en fonction des résultats obtenus lors de la séance et précédente et des manques observés mais cela n'a pas fait l'objet d'une nouvelle fiche de préparation.

b) <u>en CP – CE1.</u>

- <u>les séances préparatoires au projet de réécriture.</u>

Séance 1 : Tri de divers supports d'écrits

Séance 2 : Les éléments constitutifs de la couverture d'un album.

Séance 3 : Lecture du texte sans les illustrations (deux séances pour les CP et une seule pour les CE1).

Séance 4 : Lecture offerte par le PE de l'album et découverte en parallèle des illustrations, résumé oral et travail écrit sur la compréhension.

Séance 5 : Grammaire sur un résumé du texte d'*Agathe* : le Groupe Nominal (CE1 seulement).

Les élèves ont également appris une poésie (*La fourmi* de Robert Desnos).

- les séances de réécriture.

Séance 1 : Plan de l'histoire en quatre parties réalisé collectivement puis dans chaque groupe de 4 élèves (CP et CE1 mélangés) prise en charge individuelle de l'écriture d'une partie avec le changement de narrateur (première personne), toilettage et cohérence des parties dans chaque groupe.

Séance 2 : Lecture offerte par les élèves d'albums codés. Les CP lisent *La Chaise bleue* de Claude Boujon et les CE1 *Pilotin* de Lionni.

Séance 3 : Saisie informatique par chaque élève de la partie de texte qu'il a produite.

- les séances préparatoires au projet en mathématiques.

Séance 1 : évaluation diagnostique sur le vocabulaire et les compétences géométriques.

Séances 2 et 3 : création d'une figure complexe à l'aide de figures géométriques simples.

- les séances de codage.

Séance 4 : création de la légende du code, différente pour les 4 groupes.

Séance 5 : démarche collective pour codage individuel.

Travailler à partir d'un album (Agathe)

Fiche de préparation

Réécriture du texte d'Agathe à la 1ère personne

domaine : Monde de l'écrit séance n°1 classe : grande section durée : 50'

Objectif spécifique : Écrire (dictée à l'adulte puis copie des élèves) d'un texte avec changement de narrateur

Matériel	Déroulement (phases + consignes)	Temps	Organisat°	Notions	Comptces transversales
	1) Présentation de la tache PE : "Vous vous rappelez de l'histoire d'Agathe ? Nous allons la résumer mais c'est Agathe qui va raconter son histoire cette fois comme le petit garçon dans l'album *Dans la cour de l'école*."	5'	Collectif	• Résumer un texte bref lu • Changer de personne (narrateur 1ère pers.)	• Prendre sa place dans un dialogue : écouter, oser s'exprimer, rester sur le sujet • Respecter les avis des autres
Bloc pour dictée à l'adulte + stylo	**2) Dictée à l'adulte** PE note les phrases des élèves, barre s'ils veulent changer, demande de ralentir le débit de parole pour pouvoir écrire, relit le texte écrit si les élèves le demandent ou s'ils sont bloqués.	30'	Collectif	• Résumer un texte bref lu • Changer de personne (narrateur 1ère pers.) • Correspondance graphie / phonie	• Parler à tour de rôle • Respecter les avis des autres
Stylo d'une autre couleur	**3) Toilettage du texte** PE relit le texte lentement et demande aux élèves ce qu'ils en pensent. Si les élèves n'ont pas conscience des incohérences ou répétitions, il les souligne sur le texte avec une autre couleur. Il relit les passages à toiletter et demande aux élèves d'améliorer ces passages.	15'	Collectif	• Syntaxe : utiliser les anaphores, pronoms personnels... • Vocabulaire précis	

Le texte définitif sera frappé sur l'ordinateur par le PE en écriture cursive pour servir de modèle lors de la copie.

Travailler à partir d'un album (Agathe)

Fiche de préparation

Réécriture du texte d'Agathe à la 1ère personne

domaine : Monde de l'écrit séance n°2 classe : grande section durée : 30'

Objectif spécifique : Écrire (dictée à l'adulte puis copie des élèves) d'un texte avec changement de narrateur

Matériel	Déroulement (phases + consignes)	Temps	Organisat°	Notions	Comptces transversales
Texte frappé	**1) Présentation de la tache** PE : "J'ai frappé à l'ordinateur l'histoire d'Agathe que nous avons écrite la dernière fois. Ce sera le modèle pour recopier les phrases des planches du Kamishibaï."	5'	Collectif		
Phrases modèles en cursive Feuilles A4 avec rails Feutres planche de Kami-shibaï réalisée par des élèves de GS	**2) Copie du texte** "Vous allez recopier un passage du texte sur une feuille avec un feutre de couleur (pas de noir, de jaune ou couleur trop claire) en écriture cursive (attaché). Pour cela vous prendrez le modèle et une feuille avec des rails." Explication de l'utilisation des rails. (Montrer un exemple de planche de Kamishibaï réalisée par des élèves de GS)	20'/ 25'	Atelier tournant 3 / 4 élèves	• Copier un texte court en écriture cursive • Écrire sur des lignes	• Travailler avec soin • Mener à terme sa tâche

Les feuilles d'écriture seront ensuite découpées par l'enseignant et collées sur les planches de Kamishibaï après le codage.

Travailler à partir d'un album (Agathe)
Fiche de préparation — Codage de l'album Agathe.

discipline : des instruments pour apprendre — séance n° : 6 — classe : grande section — durée : 1h30

Matériel	Déroulement (phases et consignes)	Temps	Regroupt	Notions	Compétences transversales
Gabarits Texte	**Relecture de chaque texte d'une affiche** Présentation des gabarits (différentes formes géographiques) **Que pourrions-nous utiliser pour coder Agathe, sa famille … ?** (affiche 1)	15 min	Collectif	Reconnaissance de formes géométriques. Construire et utiliser un code.	Se remémorer le travail précédent.
Tableau à double entrée	**Pour se souvenir du nombre de figures que l'on va devoir dessiner et découper, nous allons tout noter sur le tableau.** On passe en revue la planche 14, puis on reprend à la deuxième … suivant l'attention des enfants.	25 min	Collectif	Choix en fonction de la partie du corps à représenter (choix pertinent et cohérent)	Utilisation du tableau à double entrée. Discuter, argumenter, écouter les autres. Respecter le choix du groupe.
Un exemple de gabarit, une feuille blanche et un feutre	Technique de tracé des formes : Montrer aux élèves comment tracer le contour, en tenant la forme.	10 min	Collectif Puis individuellement	Tracer un contour. Utiliser une technique dans un but précis.	Découper coller
15 fonds ciseaux, colle, feutre différentes feuilles A4 de différentes couleurs	Trois ateliers : écriture (1) / codage (2) Codage : les élèves se répartissent les tâches, choisissent les couleurs, dessinent les contours des formes géographiques, les découpent et les disposent sur le fond. Lorsque tout le groupe et le PE sont d'accord on colle.	30 min	Individuel ou en groupe	Dénombrement du nombre de formes de chaque type qu'il faudra construire.	S'organiser dans un travail collectif.
Les planches terminées	Mise en commun du travail effectué	10 min	Collectif		Présenter son travail.

Travailler à partir d'un album (*Agathe*)
Fiche de préparation

Réécriture du texte (résumé + changement de narrateur)

discipline : Production d'écrit 1 séance classe : CP / CE1 durée : 50'

Objectif spécifique : Écrire un résumé en changeant le narrateur (1ère personne)

Matériel	Déroulement (phases + consignes)	Temps	Organisat°	Notions	Comptces transversales
Feuilles blanches	**1) Plan collectif** PE demande aux élèves les grandes étapes de l'histoire et les écrit au tableau. Constitution des groupes. Explication de la tache : Chaque élève du groupe va réécrire une partie de l'histoire. On collera ensuite toutes les parties dans l'ordre sur une feuille pour avoir l'histoire en entier. **Insister sur 1ère pers. et temps du tx.**	5'	Collectif	• Reprendre les étapes importantes d'un texte long	• Être attentif • Écouter
Feuilles de brouillon Feuilles blanches A4	**2) Écriture** Les élèves résument leur partie du texte. On colle > 1er jet	20'	Groupes de 4 / 5 élèves	• Écrire une partie du texte	• Coopérer • Respecter les consignes
	3) Toilettage par groupe PE lit 1er jet de chaque groupe et souligne les icohérences, les répétitions, les erreurs de reprises anaphoriques, de syntaxe... (Orthographe non prise en compte) Les élèves essaient de corriger leur texte. Relecture du PE avec les élèves > toilettage final	25'	Groupes de 4 / 5 élèves	• Reprendre un texte pour l'améliorer	• Rédiger des réponses • Soin et clarté de l'écriture

Travailler à partir d'un album (*Agathe*)
Fiche de préparation

Découverte d'un album codé

discipline : Lecture 1 séance classe : CP durée : 30'

Objectif spécifique : Présenter un album codé

Matériel	Déroulement (phases + consignes)	Temps	Organisat°	Notions	Comptces transversales
Album : **La chaise bleue** Planches codées	**1) Préparation de la lecture** PE lit l'album et explique le vocabulaire inconnu. > résumé oral de l'histoire. PE présente le codage et s'assure de la compréhension des élèves > figures géométriques représentent les personnages. Chaboudo = chien Escarbille = loup Dromadaire	10'	Collectif (9 élèves)	• Compréhension d'un texte • Compréhension d'un codage • Personnages	• Être attentif • Écouter
Planches codées	**2) Entraînement à la narration de l'histoire** Les élèves racontent l'histoire avec les planches codées (2 planches par élèves)	15'	Groupes de 4 / 5 élèves	• Écrire une partie du texte	• Coopérer • Respecter les consignes
Planches codées Album : **La chaise bleue**	**3) Lecture offerte aux CE1** Les élèves montrent les planches codées. Ils interrogent les CE1 "Avez-vs compris l'histoire ?" Ils racontent l'histoire en montrant les planches codées. Présentation de l'album original (illustrat°) > réinvestissement du travail sur la couverture (auteur, titre...).	5'	Groupes de 4 / 5 élèves	• Raconter une histoire • Texte aussi important que les illustrations	• S'exprimer avec clarté

Travailler à partir d'un album (Agathe)
Fiche de préparation

1ère séance de codage.

discipline : mathématiques séance n° : 4 classe : CP / CE1 durée : 1 heure 10

Matériel	Déroulement	Temps	Regroupt	Notions	Compétences transversales
Texte réécrit	1) Relecture et correction du texte. **Nous allons relire votre texte et le corriger. Dites moi ce qui ne vous paraît pas correct.** Insister sur l'utilisation du je (nous parlons comme si nous étions Agathe) et le respect du découpage des parties.	20 min	3 groupes de 4 élèves et 1 de 5 élèves	Procéder à la correction du travail de groupe.	Corriger son travail. Vérifier que les consignes aient été respectées.
Tableau à double entrée format A3 (un pour chaque groupe)	**2) Découpage du texte.** **Les élèves découpent le texte au fur et à mesure, pour chaque page ils décident d'une couleur. De même, ils choisissent le code géométriques.** **Ces choix sont notés par le PE qui veille à la participation des élèves pour que ceux-ci se familiarisent avec l'utilisation de cet outil.**	30 min	Collectif au sein de chaque groupe	Découper un texte de façon à dissocier les actions les unes des autres. Décider d'un code (formes géométriques et couleurs pour représenter une partie du corps ou un personnage) ainsi que de la couleur des planches.	Ecouter sans interrompre. S'exprimer devant toute la classe. Prendre des décisions de groupe.
Peinture Craies grasses Encres Planches nécessaires à 17 livres individuels.	3) Réalisation de planches. Les élèves choisissent entre : peinture, craies grasses ou encres. Chaque groupe comptabilise le nombre de planches de chaque couleur dont il a besoin. Production des planches. Celles-ci, une fois sèches seront reliées par le PE grâce à une reliure spirale qui permettra aux élèves de faire leur codage sans mélanger les planches	20 min	Individuel	Dénombrer les planches en fonction des couleurs demandées. Choisir une technique plastique.	

Travailler à partir d'un album (Agathe)

Fiche de préparation **2ème séance de codage.**

discipline : mathématiques séance n° : 5 classe : CP / CE1 durée : 1 heure

Matériel	Déroulement	Temps	Regroupt	Notions	Compétences transversales
Tableau à double entrée, un pour chaque groupe	1) Explication de l'utilisation des bons de commande. Deux exemples de tableau à double entrée sont donnés au tableau, le PE explique la démarche aux élèves pour la première page, les élèves s'approprient la démarche avec le second exemple.	10 min	collectif	Pour chaque page : reconnaître les figures géométriques choisies, dénombrer les figures à commander pour un élève, puis pour tout le groupe.	Se servir des outils tableau à double entrée et bon de commande.
Texte Tableau à double entrée. Bon de commande. Figures prêtes distribuées au fur et à mesure par le PE	**2) Codage.** **Les élèves collent le texte individuellement sur leur livret.** **Pour chaque page ils doivent remplir un bon de commande et aller chercher auprès du PE les figures géométriques.** **Les élèves placent les formes sur la page puis après concertation en groupe ils collent individuellement.**	50 min	Collectif au sein de chaque groupe	Se référer au tableau pour demander les figures. Répondre aux exigences précises d'un document (bon de commande). Dénombrer en utilisant des procédures additives ou multiplicatives (pour passer du nombre pour un élève à celui pour le groupe). Utilisation d'un vocabulaire géométrique précis.	Se concerter, argumenter.
	Cette séance sera suivie d'une seconde d'une heure environ. Le PE rappellera l'utilisation des outils très rapidement. Le fait que les 4 groupes avancent à des rythmes différents sera sans doute un facteur d'émulation pour les groupes un peu en retard. Lorsque tous les livrets seront codés le PE plastifiera la page de garde et montrera le résultat.	60 min	Coll ind		

BON DE COMMANDE

Groupe : ……

Numéro de la page : ……..

Figure : …………..

Couleur : ……………

Nombre par élève : ……….

TOTAL : ………..

BON DE COMMANDE

Groupe : ……

Numéro de la page : ……..

Figure : …………..

Couleur : ……………

Nombre par élève : ……….

TOTAL : ………..

BON DE COMMANDE

Groupe : ……

Numéro de la page : ……..

Figure : …………..

Couleur : ……………

Nombre par élève : ……….

TOTAL : ………..

BON DE COMMANDE

Groupe : ……

Numéro de la page : ……..

Figure : …………..

Couleur : ……………

Nombre par élève : ……….

TOTAL : ………..

BON DE COMMANDE

Groupe : ……

Numéro de la page : ……..

Figure : …………..

Couleur : ……………

Nombre par élève : ……….

TOTAL : ………..

BON DE COMMANDE

Groupe : ……

Numéro de la page : ……..

Figure : …………..

Couleur : ……………

Nombre par élève : ……….

TOTAL : ………..

BON DE COMMANDE

Groupe : ……

Numéro de la page : ……..

Figure : …………..

Couleur : ……………

Nombre par élève : ……….

TOTAL : ………..

BON DE COMMANDE

Groupe : ……

Numéro de la page : ……..

Figure : …………..

Couleur : ……………

Nombre par élève : ……….

TOTAL : ………..

Groupe 3	Fond	Formes géométriques	Texte
Couverture			Titre :
Page 1			
Page 2			
Page 3			
Page 4			
Page 5			
Page 6			
Page 7			
Page 8			
Page 9			
Page 10			
Page 11			

III - L'ANALYSE ET L'EVOLUTION DU PROJET.

1°- Les grandes sections de maternelle.

- **Analyse des séances d'écriture.**

Avant d'aborder la séance de réécriture du texte d'Agathe, revenons sur les autres productions d'écrits. Elles avaient pour but de préparer et d'habituer les enfants à la production de texte par la dictée à l'adulte. L'invention de l'histoire d'après l'illustration de la couverture a été trop difficile pour les élèves. En effet ils n'avaient comme indices que le personnage Agathe et sa posture sur le doigt. Cette séance a posé de nombreux problèmes notamment en ce qui concerne la cohérence du récit par rapport à la position de l'héroïne sur le doigt. Les enfants n'ont pas compris qu'il s'agissait là d'une conséquence de divers événements antérieurs et sont plutôt partis de l'illustration comme début de l'histoire. La construction d'une analepse n'étant pas naturelle et évidente, cette séance n'avait pas sa place dans les activités préalables et l'illustration de la couverture aurait pu être utilisée ultérieurement, après la connaissance du texte.

La séance de réécriture a été très vivante.

Après avoir donné la consigne et fait un rappel sur la narration à la première personne, le PE n'a pas attendu longtemps les interventions des élèves. Ils ont tous participé activement.

Néanmoins le passage de la troisième à la première personne a nécessité quelques remédiations.

En outre certains élèves avaient envie de raconter une autre histoire.

L'activité de production écrite proprement dite a eu beaucoup de succès.

Le fait que le PE écrive sous le regard des élèves a permis de réguler le débit de parole des enfants, de leur montrer également la correspondance oral / écrit et a suscité de leur part

diverses réactions. Par exemple un élève a demandé pourquoi j'écrivais en attaché. De toute évidence ils n'avaient pas l'habitude de ce genre de procédé.

Par contre la mémorisation des différentes étapes de l'histoire était acquise puisqu'à aucun moment nous n'avons eu besoin de nous référer à l'album.

Une fois le texte réécrit, le PE en a fait une relecture complète. Le toilettage a essentiellement porté sur le vocabulaire. L'enseignant a fait remarquer en les soulignant, pour que les élèves les visualisent, les répétitions du groupe "je vois" et les enfants ont corrigé d'eux-même par "il y a" et "je rencontre".

L'action de barrer et de réécrire au-dessus a surpris quelques élèves et le PE a expliqué que ce n'était pas grave car cette feuille n'était qu'un brouillon et que le texte définitif serait tapé sur l'ordinateur sans rature pour leur servir de modèle.

Un autre problème, lié au manque de temps, a été le découpage du texte en séquences correspondantes aux illustrations. En effet il aurait mieux valu le réaliser avec les élèves afin qu'ils prennent mieux conscience de l'importance de l'adéquation entre le texte et l'illustration. Cela aurait également facilité la compréhension du tableau pour le codage géométrique.

Enfin la copie des phrases par les élèves en atelier a révélé un manque d'entraînement. Au départ le PE avait prévu des pages avec des rails mais devant leur "inutilisation" et les difficultés qu'ils engendraient chez les enfants, il a changé les supports en ne traçant qu'une seule ligne visant ainsi à guider l'écriture de l'élève. Certains ne s'en sont pas servi du tout malgré une remédiation immédiate.

Dans l'ensemble, le projet de réécriture a rencontré un franc succès. Le seul véritable obstacle pour les enfants a été la copie des textes. Beaucoup n'ont pas mené à terme cette activité et ont été remplacés par d'autres car nous ne souhaitions pas créer de rejet précoce de l'acte d'écrire.

Voici le texte final :

« Bonjour, je m'appelle Agathe. Comme tous les dimanches, je pars avec ma famille à la plage. Je cours devant. Oh ! Qu'ils sont lents !

Oh ! Tiens, je vois une montagne rouge. Si je montais dessus, ce serait bien. Je vais l'escalader.

Je vois une montagne rose bien chaude, une montagne bleue.

Je vais faire une petite sieste dans la grotte.

Je recommence l'escalade. Oh ! Tiens, il y a des champignons.

Je vois des lianes. Youpi ! C'est moi Tarzanne !

Je rencontre des bêtes poilues. Elles me demandent si je veux jouer. Oh non ! ce ne sont pas des jeux de fourmi ! Je suis désolée, je dois rentrer chez moi. Merci beaucoup quand même !

Ah ! Je vais tomber ! Ouf ! je m'agrippe à un buisson.

Je vois une grosse boule bleue et au centre noire, brillante. J'ai l'impression qu'elle me regarde. Je glisse. Tiens, je vais aller dans cette grotte.

Oh ! Un monstre sans yeux, sans bouche et sans oreilles !

Arrête ! Arrête ! Tu vas m'écraser ! Je n'ai plus de place, je dois monter sur cette bête. Oh ! Le monstre me redescend par terre.

Je vais retourner vers mon papa et ma maman.

Sans reprendre mon souffle, je raconte tout à papa et maman.

"Agathe chérie, nous t'avons cherchée partout", me dit maman.

Mon papa ne rigole pas parce qu'il sait bien que je ne mens pas. Il me prend sur ses épaules et je vais lui montrer le monstre.»

- **<u>Analyse des séances de codage.</u>**

Lors de la première séance de codage nous avons organisé la classe en trois ateliers, un pour l'écriture du texte de chaque planche et deux pour le codage. Les élèves ont été pris en charge par le PE collectivement en début de séance puis individuellement en fonction de leur progression. L'objectif était de se reporter au tableau à double entrée pour voir quelles planches avaient été codées. Les élèves choisissaient alors la planche sur laquelle ils allaient travailler et la forme géométrique qu'ils devaient produire (le choix du gabarit se faisait sous l'œil du PE qui demandait d'argumenter chaque choix). Les élèves étaient ensuite laissés en autonomie, lorsque tous les codes étaient placés sur la planche le PE vérifiait et les élèves pouvaient alors coller.

Une des principales difficultés a été pour les élèves de se rappeler le découpage de l'histoire ainsi que le but (coder l'album). Il aurait fallu relire l'histoire (celle réécrite par les élèves et dont le découpage est le point de départ du codage) pour que les enfants aient une vision d'ensemble.

Nous avons également passé beaucoup trop de temps à choisir le codage d'Agathe. Les élèves ont d'abord choisi de coder les tailles en faisant des cercles plus ou moins grands, mais après avoir vu les différentes feuilles de couleur ils ont changé et ont donné une couleur différente pour chacun des membres de la famille. Il aurait fallu coder au moins Agathe ainsi que quelques parties du corps lors de la séance précédente, ou du moins en discuter. L'utilisation du tableau à double entrée aurait alors été plus efficace et aurait favorisé une plus grande autonomie dans le travail des élèves.

Avec des élèves de maternelle, un gros problème pour le choix du code a été rencontré : à chaque forme géométrique présentée les élèves voulaient l'utiliser (la première présentée était toujours la première choisie) d'où des discussions répétitives sur la pertinence

ou non du choix de la forme. Cette séance fut très riche au niveau du langage et de l'argumentation mais elle semble toutefois avoir été assez directive.

Les noms des formes géométriques étaient bien connus des enfants ; ils savaient les reconnaître (différentes caractéristiques) et les nommer (introduction du mot pentagone, forme à cinq côtés). A la fin de la séance ils arrivaient même à penser à utiliser des formes qui n'avaient pas été présentées par le PE pour le codage (NB : ces formes étaient connues puisqu'elles avait été vues avec le tangram).

La construction des formes géométriques à l'aide du gabarit n'a posée aucun problème. La technique (qui semblait inconnue des enfants) a été montrée une première fois en grand groupe, puis pour chaque élève individuellement dans l'un des deux ateliers codage. A la fin de la séance les enfants maîtrisaient cette technique.

A l'issu de cette séance 6 planches sur 15 étaient terminées, les 5 premières ainsi que la dernière (la plus difficile qui regroupe quasiment tout le codage).

Cette séance aurait nécessité d'être coupée en deux, à deux moments différents de la semaine pour discuter et construire ensemble le codage. Le PE aurait lors de cette séance abordé l'utilisation du tableau à double entrée et aurait proposé aux enfants de le construire à la séance suivante.

Le déroulement et les objectifs de la seconde séance étaient identiques à ceux de la première. Au début de la matinée, le PE a relu tout le texte aux enfants, le début en montrant les planches réalisées et la suite en se servant du tableau à double entrée pour que les enfants visualisent le résultat attendu et codent les derniers éléments (les poux). Cela a eu pour effet une plus grande motivation de la part des élèves et un démarrage beaucoup plus rapide puisque la tâche était connue. Cela a également permis de lier les ateliers écriture / codage en montrant les finalités de chacun.

Le rappel des consignes et de la technique d'utilisation du gabarit fut très bref. Ce qui prouve que la technique a été assimilée par les élèves.

Enfin, le rangement ayant été oublié lors de la séance précédente, il a été l'objet d'une certaine attention. De même le matériel avait été mis en place par le PE pour éviter les va et vient des enfants, ainsi qu'une importante perte de temps.

Lors de la dernière séance, nous avons demandé aux élèves de nous raconter ce qu'ils avaient fait avec les deux maîtresses (les deux PE), voici des citations de leurs propos, rapportés dans l'ordre chronologique :

- On a fait l'écriture avec Christelle.
- Avec Muriel on a découpé et collé sur les images. (les fonds)
- On a fait Agathe la fourmi et le grand garçon.
- On a colorié.
- On voulait faire l'album d'Agathe la fourmi rouge qui a perdu ses parents et elle a fait une drôle d'aventure. On veut montrer ce qu'on a fabriqué aux moyens.
- On a écouté l'histoire d'Agathe que la maîtresse nous a lu.
- On a écrit l'histoire, c'est Agathe qui raconte.
- On a regardé un livre qui s'appelle *Dans la cour de l'école*. c'est l'histoire d'un petit garçon : c'est un disque violet. Il est à l'école et les autres enfants sont représentés par des formes géométriques.
- On a mis un tableau sur la porte, il nous a servi pour regarder le travail et savoir comment on fabrique l'album (Agathe et le petit garçon).
- On a peint les affiches en bleu et en jaune pour faire les pages de l'album.

Nous pouvons noter que ce dont ils se souviennent sont les activités qu'ils viennent de faire et qu'ils remontent chronologiquement le temps sans omettre une seule étape du projet.

Nous avons ensuite préparé la présentation de l'album codé par les GS aux MS. Dans un premier temps un des deux PE a montré aux élèves le résultat fini en mettant en place les planches dans le kamishibaï. Puis les élèves se sont entraînés à la lecture en vue de la présentation aux Moyens, en répétant chacun les phrases d'une planche, mais collectivement pour que lors d'un moment d'hésitation les autres élèves puissent éventuellement aider.

Enfin, les grands ont présenté leur travail aux Moyens, ils ont été enregistrés : le fait de parler dans le micro les motive énormément. Toutefois, il aurait fallu noter pour chaque planche le prénom de l'élève qui devait la présenter.

2- LES CP / CE1.

- **Analyse des séances d'écriture.**

Si au début l'idée de travailler en groupes imposés et composés de CP/CE1 n'a pas beaucoup plu, surtout aux plus âgés, le projet de réécriture a néanmoins soulevé un certain enthousiasme. Lors de la reprise du projet pour ce niveau nous avions envisagé une écriture collective en groupe de quatre élèves mais après une discussion avec l'Institutrice Maître Formateur, nous avons décidé de privilégier l'écriture individuelle dans le groupe. En effet l'annonce du partage des tâches a été accueillie favorablement. Nous avons ressenti un certain soulagement ("c'est bien de ne pas écrire tout le texte !").

Après la rédaction du plan en quatre parties au tableau, le choix de la partie à produire à l'intérieur de chaque groupe a posé un problème dans la mesure où le dernier élève se voyait imposer une partie et l'un d'entre eux a rédigé une autre partie que celle qui lui incombait.

Dans l'ensemble les élèves ont bien réussi malgré une grande appréhension des fautes d'orthographe. Ils ont accepté de conserver les métaphores car ils ont bien compris leur intérêt pour le lecteur et la richesse qu'elles conféraient au texte.

Une fois les textes individuels rédigés, nous avons collé les parties dans l'ordre chronologique et relu le texte intégral. Cela a permis non seulement de réaliser en groupe les transitions mais aussi de corriger les erreurs sur le narrateur et de rectifier les incohérences dues à la rédaction individuelle.

Quand le toilettage du texte collectif a été achevé, les enfants étaient très satisfaits et fiers de leur travail.
Le découpage du texte a provoqué de nombreuses discussions au sein des groupes. Dans celui dont je m'occupais, cela a été très constructif puisque les élèves en désaccord devaient argumenter leur découpage. Ainsi les autres élèves du groupe ont participé au débat et ont souvent aidé à résoudre le problème sans que le PE n'ait à intervenir. En outre cette activité a été très bénéfique pour le codage de chaque page car les enfants avaient bien conscience de la corrélation indispensable entre le texte et l'image.

Enfin la séance de saisie informatique du texte a été ressentie comme une récompense. Non seulement ils allaient pouvoir utiliser l'ordinateur mais en plus c'étaient pour frapper leur propre texte. La durée de la séance n'a malheureusement pas suffi pour que les élèves tapent l'intégralité de leur texte mais le PE les avait prévenus que s'ils n'avaient pas terminé, il finirait pour eux. Une seconde séance aurait permis l'achèvement, la mise en page et l'impression des textes devant les enfants.

Dans l'ensemble, la réécriture s'est très bien passée, la motivation des élèves ayant porté les séances. Mais nous sommes tout à fait conscientes que le projet avec un tel fonctionnement a pu se réaliser grâce au nombre de PE présents (L'IMF titulaire de la classe qui a participé à la mise en oeuvre du projet et les deux PE stagiaires). S'il avait fallu le mener seule, nous aurions eu besoin de beaucoup plus de temps.

- **Analyse des séances de codage.**

Pour débuter le codage, nous avons par groupe repris les travaux de réécriture et de découpage des pages que nous avons notés dans un tableau à double entrée. Celui-ci peut être considéré comme un fil directeur auquel les élève pouvaient se reporter tout au long de la mise en œuvre du livret. Nous y avons donc noté les numéros de page, le texte à faire apparaître, la couleur de chaque page (fond) ainsi que le codage choisi collectivement pour chaque personnage ou partie du corps. Il fallait donc que chaque groupe se mette d’accord sur les formes géométriques et les couleurs, pour chaque groupe les élèves ont choisi de distinguer les tailles (papa, maman, Agathe, bébé) en utilisant des formes de différentes tailles mais de même couleur, contrairement au choix des grandes sections. Ce qui prouve, ces choix n’ayant pas été induits par les PE, qu’en CP-CE1 la notion de taille est construite et repérable

uniquement par un ordre de grandeur. Les élèves ont très vite choisi les formes sans toujours se rapprocher de la forme générale de la partie à coder (le nez a été codé par un triangle ou un losange …), le PE notant au fur et à mesure la forme et la couleur il était très facile pour les élèves de voir si une forme avait déjà été utilisée et avec quelle couleur. Enfin pour le codage des dernières pages il a fallu construire le petit garçon avec toutes les formes utilisées et certaines incohérences sont alors apparues, par exemple dans un groupe seul le nombril apparaissait (sur un fond rose codant le ventre), les élèves ont alors décidé de coder uniquement pour la dernière page le ventre. Cette dernière page leur a donc permis de voir les difficultés du codage. Il faut enfin noter que la dernière page où apparaît le petit garçon et les fourmis est la légende de l'album codé.

Les séances préliminaires ont apportées aux élèves un vocabulaire géométrique connu de tous, mais aussi une certaine idée de ce qu'allait être la partie confection de l'album car lors de la présentation de l'album codé Pilotin ils ont eu à compléter la dernière page.

Pour la première séance de codage nous avions déjà découpées les formes géométriques de chaque groupe. Dans un premier temps un PE a rappelé tout le projet et le résultat des diverses séances précédentes, puis il a expliqué la façon de remplir les bons de commande en notant le nom de la forme demandée, sa couleur, le nombre par élèves ainsi que le nombre total pour le groupe. Pour les Agathe, il n'était pas nécessaire aux élèves de remplir à nouveau un bon de commande, il leur suffisait de retrouver celui qui correspondait à la forme qu'ils avaient à recommander. Ces explications ont été accompagnées d'une participation des élèves lors des deux exemples montrés au tableau.

Enfin, chaque groupe s'est installé à une table (2 groupes avec deux PE dans une salle, et les deux autres groupes avec le troisième PE dans une autre salle) et le codage a commencé. Chaque groupe devait se reporter au tableau à double entré pour situer la page, le texte et les formes sur lesquelles travailler. Puis en fonction de cette prise d'informations les élèves ont rempli les bons, enfin ils devaient vérifier avec le PE les bons et les formes données, puis les coller tous ensemble. A l'issue de cette séance qui a duré une heure, les deux groupes n'ayant qu'un seul PE était en retard par rapport aux deux autres (d'au moins trois pages). Nous avions donc décidé que ces deux groupes seraient suivi par un PE chacun lors de la seconde séance. Mais, lorsque les élève se sont retrouvés et qu'ils se sont aperçus que certains étaient beaucoup plus en avance, ils ont lors de la séance suivante fait preuve d'une très grande motivation et de beaucoup plus d'autonomie.

Nous nous sommes rendu compte que même si le collage était fait collectivement les élèves n'utilisaient pas toujours l'espace de la page de la même façon. De même chez certains enfants, le besoin de personnification des formes géométriques a entraîné le dessin des yeux, par exemple, de la fourmi. Chose que nous n'avions pas vu chez les grandes sections sans doute parce qu'ils travaillaient sur un support collectif.

BON DE COMMANDE

Groupe : 2

Numéro de la page : couverture

Figure : rectangle

Couleur : rouge

Nombre par élève : 1

TOTAL : 4

BON DE COMMANDE

Groupe : 2

Numéro de la page : 2

Figure : rond

Couleur : rose

Nombre par élève : 1

TOTAL : 4

BON DE COMMANDE

Groupe : 2

Numéro de la page : 1

Figure : triangle

Couleur : rouge

Nombre par élève : 1

TOTAL : 4

BON DE COMMANDE

Groupe : 2

Numéro de la page : 2

Figure : ovale

Couleur : rouge

Nombre par élève : 1

Agathe ventre **TOTAL : 4**

BON DE COMMANDE

Groupe : 2

Numéro de la page : 2

Figure : rond

Couleur : rouge

Nombre par élève : 1

Agathe tête **TOTAL : 4**

BON DE COMMANDE

Groupe : 2

p

Numéro de la page : couverture

Figure : rectangle

Couleur : rose

Nombre par élève : 1

TOTAL : 4

Groupe 4	Fond	Formes géométriques	Texte
Couverture	Bleu	Agathe : le doigt :	Titre : **L'aventure d'une petite fourmi**
Page 1	jaune	le papa : la maman : Agathe : le bébé :	Je m'appelle Agathe et avec ma famille je me promène sur la plage.
Page 2	jaune	Agathe : la chaussure :	Tout d'un coup mes parents ne sont plus là. Je rencontre un grand rocher rouge, il y a un tremblement de terre et je grimpe sur le rocher.
Page 3	bleu	Agathe : la cuisse : le maillot de bain : le nombril :	La montagne est rose, elle change de couleur, elle devient bleue. Je fais une sieste dans une caverne.
Page 4	marron	Agathe : les poux :	Je continue ma route et je recontre des grosses bêtes poilues. Elles veulent jouer avec moi. Mais je dis :"Je ne peux pas je dois rentrer chez moi."
Page 5	bleu	Agathe : tête et oeil : + sourcil	Je tombe, je m'agrippe à un buisson. Je me retourne et une grosse boule brillante me regarde.
Page 6	rose	Agathe : le nez :	Je glisse et je me cache dans une caverne.
Page 7	rose	le doigt : Agathe :	Je vois un monstre sans yeux et sans bouche. Le monstre avance, je n'ai plus de place. Je monte sur lui.
Page 8	jaune	Agathe : le doigt :	Il me dépose sur le sable. Je cours pour retrouver ma famille.
Page 9	jaune/bleu	Agathe : le papa : la maman : le bébé :	Je raconte mon histoire, mon papa est le seul à me croire.
Page 10	jaune/bleu	le papa : Agathe : le petit garçon :	Il me prend sur ses épaules et nous allons voir le monstre.

CONCLUSION

La réalisation effective de ce projet dans deux classes de niveau différent et milieu socio-culturel diversifié nous a permis de prendre conscience d'abord de l'avantage très bénéfique de travailler en projet. Le fait que les élèves sachent pourquoi ils mènent des activités, qu'elles soient prérequises ou directement liées au projet, et dans quel but ils les mènent, les motive énormément. La constante possibilité de regard sur l'avancée du produit et l'émulation provoquée par le travail des différents groupes a également stimulé les enfants. Leur enthousiasme à participer aussi activement à leurs apprentissages a été une grande récompense pour nous.

Ensuite la fédération d'activités de diverses disciplines, essentiellement ici le français et les mathématiques, mais aussi d'autres dans une moindre mesure, rend le projet très complet. Ainsi nous avons travaillé presque tous les domaines au service du projet et cela nous a semblé assez cohérent par rapport aux programmes et aux besoins des élèves

Bien sûr la seule évaluation que nous ayons effectuée est le produit final réalisé et nous ne savons pas avec certitude si les enfants ont bien acquis les savoirs et savoir-faire visés, mais les enfants et nous-mêmes sommes très satisfaits et fiers du résultat. Le plaisir était au moins au rendez-vous.